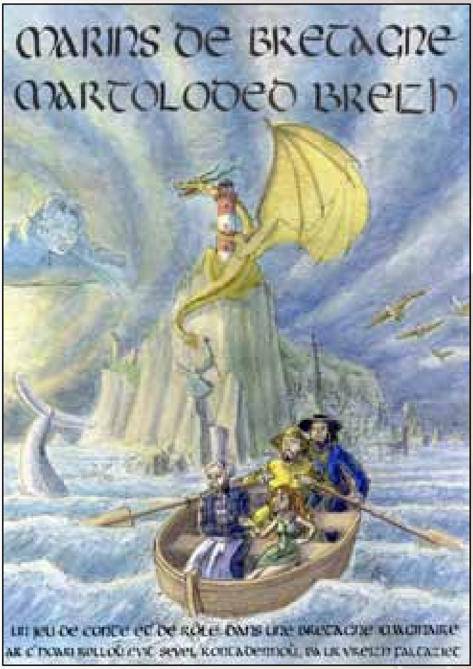
Marins de Bretagne



Dans notre précédent numéro (n°15), nous vous avions parlé de l'excellent *Inflorenza* de Thomas Munier. Ce dernier nous revient avec un nouveau jeu, *Marins de Bretagne*, en français et en breton. Enfilons nos bottes et revêtons notre imperméable pour partir à la découverte de cette Bretagne imaginaire.

Présentation générale

Le jeu se présente sous la forme d'un livret de 28 pages, réalisé de manière artisanale (reliure en fil de pêche), où chaque feuille se trouvant à gauche de la reliure est rédigée en français alors que les pages de droite le sont en breton. Cela déstabilise un peu au départ, mais quand on a compris que la mise en page est faite de telle manière que le texte ne déborde pas d'une page à l'autre, la lecture s'en trouve simplifiée. Le jeu est accompagné de six cartes, format carte postale, représentant des aquarelles amateurs mais dans le ton du jeu.

J'ai fait un rêve



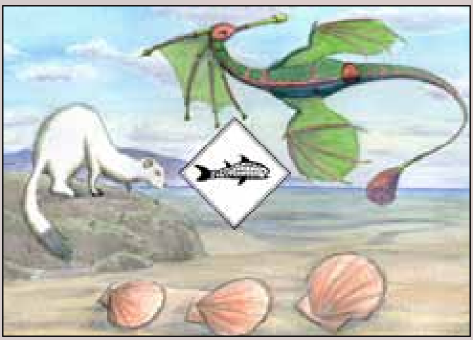
Marins de Bretagne se présente comme un jeu élémentaire, basé sur le partage, accessible à tous. C'est un jeu de rôle, tout en étant un jeu de conte dans lequel vous raconterez des aventures dans une Bretagne fantasmée, en vous nourrissant de tout ce que peut vous inspirer la Bretagne en termes de légendes, folklore et autres.

Marins de Bretagne utilise la symbolique pour ne pas brider l'imagination des joueurs. Six symboles forment l'essence du jeu, autant symboles des personnages que des éléments naturels qu'ils représentent (terre, eau, air, etc.). L'objectif n'est pas de vous offrir des pages de contexte, ou une présentation du folklore breton, mais bien des éléments inspirants pour vous aider dans votre narration.

Le jeu est conçu pour quatre joueurs, mais propose des variantes permettant de fonctionner de deux à six participants.

La mécanique

L'histoire de votre personnage se déroule toujours de la même manière. Il part à l'aventure, croise un ami, se heurte à un obstacle et rencontre sa baleine blanche (son objectif).
Chaque joueur choisit une carte (avec un symbole) et décrit son personnage à partir de ce que cela lui inspire. Il définit qui sera sa baleine blanche parmi les personnages décrits par les autres joueurs en expliquant ce qu'il souhaite obtenir (le séduire, récupérer un objet, etc.). Un second personnage sera l'obstacle qui se dressera en travers de sa route et enfin, le dernier personnage (si vous jouez à 4) incarnera l'ami, l'allié.
La première scène, qui est donc la rencontre avec un ami, a pour objectif de s'assurer l'aide de ce personnage, ou de la contraindre par la narration. Si un accord est trouvé et que les deux autres joueurs le valident, alors on continue la fiction. Si aucun accord n'est trouvé, ou si l'accord est invalidé, les deux joueurs en cause devront résoudre ce conflit par un pierre-papier-ciseaux. La victoire du héros conduit l'ami à raconter la suite du conte jusqu'à ce que ce dernier perde un affrontement (que se soit contre l'obstacle ou contre la baleine blanche). Finalement, si la confrontation avec la baleine blanche tourne à l'avantage du héros (ou de l'ami du héros), l'objectif initial sera atteint. Sinon, l'histoire se termine de manière triste.



Conclusion



Marins de Bretagne est un jeu humble, qui n'a pour autre ambition que de vous proposer une manière de créer des contes à base de symboles très facilement transposables dans d'autres folklores. Son système de résolution est probablement accessoire et même un « pile ou face » aurait suffi, car finalement le véritable intérêt du jeu n'est pas dans la résolution de conflit mais bien dans le fait de partager un conte commun. *Marins de Bretagne* y parvient de manière assez habile, sans toutefois révolutionner le genre (mais ce n'était pas son ambition).

Sempaï